

(Summary Translation)

Official Gazette of Japanese Utility Model Registration No. 3082469

Utility Model Registration No.: 3082469
Filing date: September 19, 2001
Utility Model Application No.: 3655/2001
Filing date: June 6, 2001
Applicant: Takara Co., Ltd.

Title of the Invention: Play Board for Tops

Abstract: The present relates to a play board for tops, more specifically to a play board for a game using tops. The play board has means for attacking an opponent's top and for escaping from the opponent's attack.

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 登録実用新案公報 (U)

(11) 実用新案登録番号
実用新案登録第3082469号
(U3082469)

(45) 発行日 平成13年12月14日 (2001. 12. 14)

(24) 登録日 平成13年 9 月19日 (2001. 9. 19)

(51) IntCl.⁷
A 6 3 H 1/00

識別記号

F I
A 6 3 H 1/00

F
B

評価書の請求 未請求 請求項の数 4 O L (全 9 頁)

(21) 出願番号 実願2001-3655 (U2001-3655)

(22) 出願日 平成13年 6 月 6 日 (2001. 6. 6)

(73) 実用新案権者 000132998

株式会社タカラ

東京都葛飾区青戸 4 丁目19番16号

(72) 考案者 松川 弘之

東京都葛飾区青戸 4 丁目19番16号 株式会
社タカラ内

(74) 代理人 100074918

弁理士 瀬川 幹夫

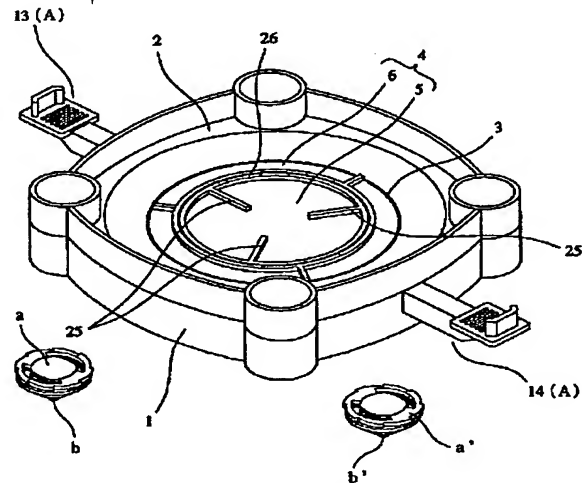
(54) 【考案の名称】 コマ玩具遊戯台

(57) 【要約】 (修正有)

【課題】 対戦相手のコマ玩具に強制的に接触させたり離反させたりして、攻撃や退避を任意に選択することができ、コマ玩具の対戦をよりエキサイティングにするコマ玩具遊戯台を提供する。

【解決手段】 遊戯台部 1 の上面には回転するコマ玩具 a を載置する載置板 4 を設け、上記載置板 4 を円形の第 1 の回転板 5 と、第 1 の回転板 5 の外側に配置された環状の第 2 の回転板 6 とから構成するとともに、上記遊戯台部 1 には上記第 1 の回転板 5 と第 2 の回転板 6 とをそれぞれ個別に回転させる回転操作手段 A を設け、該回転操作手段 A を遊戯台部 1 の外部から個別に操作可能にした。

【効果】 同一の回転特性を有するコマ玩具であってもコマ玩具遊戯台上で回転させることによって回転特性に変化を与え、ゲームの楽しさをコマ玩具固有の回転特性から脱却し、遊びの幅を広げることができる。



1

【実用新案登録請求の範囲】

【請求項1】 以下の要件を備えることを特徴とするコマ玩具遊戯台。

(イ) 遊戯台部の上面には回転するコマを載置する載置板が設けられていること

(ロ) 上記載置板は円形の第1の回転板と、第1の回転板の外側に配置された環状の第2の回転板とから構成されていること

(ハ) 上記遊戯台部には上記第1の回転板と第2の回転板とをそれぞれ個別に回転させる回転操作手段が設けられ、該回転操作手段は遊戯台部の外部から個別に操作可能であること

【請求項2】 前記第1の回転板と第2の回転板との表面には、コマ玩具の軸に係合する係合凸条を形成した、請求項1記載のコマ玩具遊戯台。

【請求項3】 前記係合凸条を上記載置板の回転方向に直交して放射状に形成した、請求項2記載のコマ玩具遊戯台。

【請求項4】 前記第1の回転板と第2の回転板との少なくとも一方の境界周縁部分には係合凸条が周設されている請求項1又は2記載のコマ玩具遊戯台。

10

20

*

2

* 【図面の簡単な説明】

【図1】 本考案に係るコマ玩具遊戯台の斜視図

【図2】 コマ玩具遊戯台の構成を説明する分解斜視図

【図3】 (a) (b) は載置板と支持板との関係を説明する平面側斜視図及び底面側斜視図

【図4】 コマ玩具遊戯台にコマ玩具を押せた状態を説明する斜視図

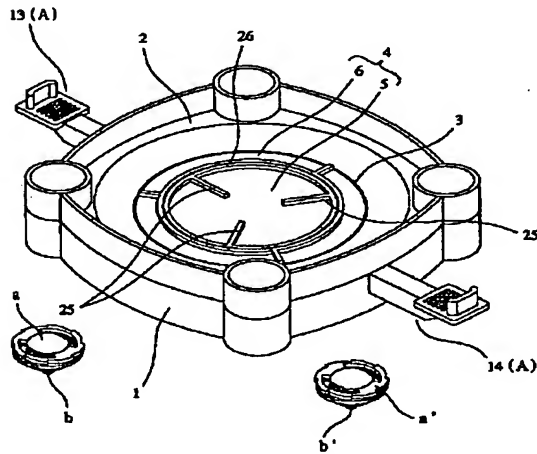
【図5】 (a) (b) (c) はスライド部材と回転板の関係を説明する載置台部を取り外した状態の遊戯台部の平面図

【図6】 (a) (b) はコマ玩具遊戯台上のコマ玩具の動きとスライド部材との動きとの関係を示す説明図

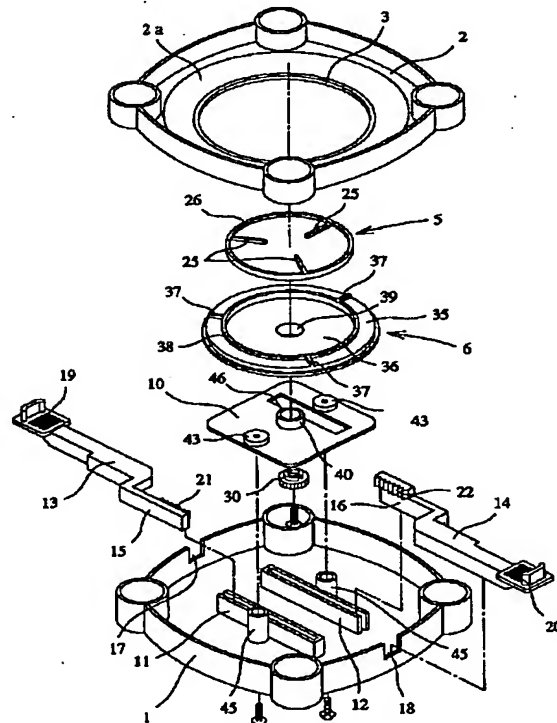
【符号の説明】

- 1 遊戯台部
- 2 載置台部
- 3 開口部
- 4 載置板
- 5 第1の回転板
- 6 第2の回転板
- A 回転操作手段

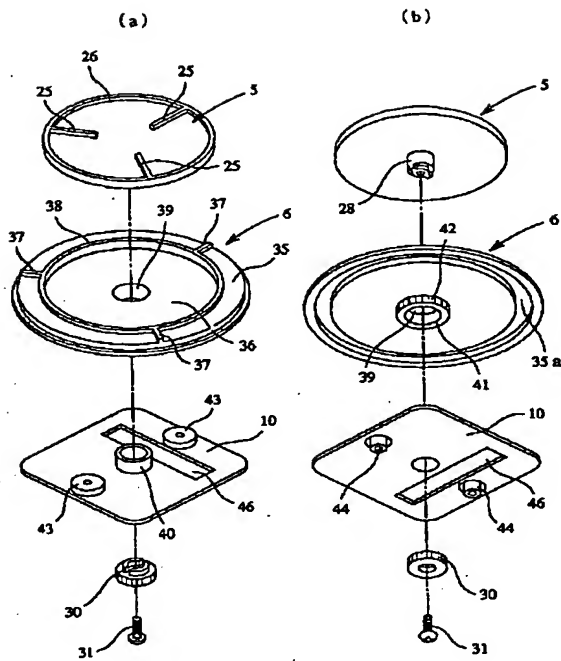
【図1】



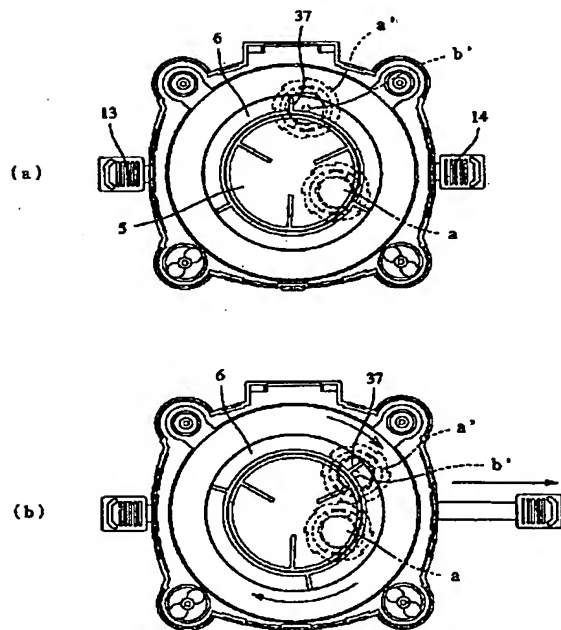
【図2】



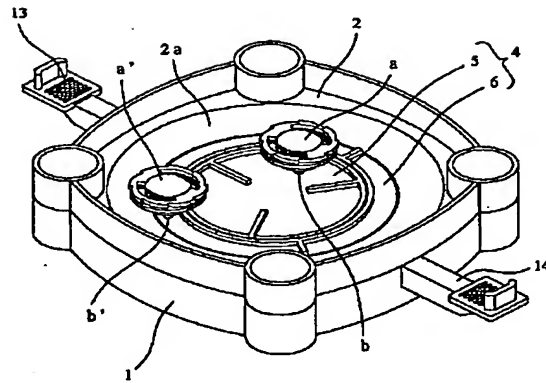
【図3】



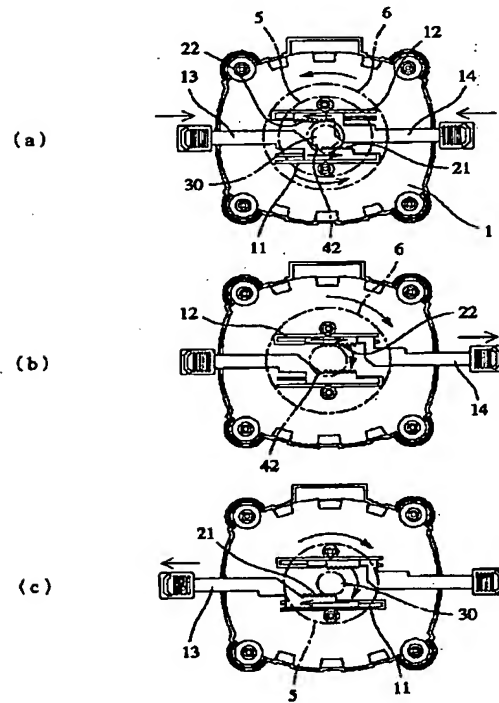
【図6】



【図4】



【図5】



BEST AVAILABLE COPY

【考案の詳細な説明】

【0001】

【考案の属する技術分野】

本考案は、コマ玩具遊戯台、詳しくはコマ玩具を移動させて対戦するコマ玩具に対する攻撃、退避を操作することができるコマ玩具遊戯台に関する。

【0002】

【従来の技術】

従来、コマ玩具は非常にポピュラーな玩具であり、長年にわたり子供たちの遊びに供されてきた。しかし、その遊びはコマ玩具を回転させるだけのものであったため、遊びが単調になり子供たちから飽きられる恐れがあった。そこで、コマ玩具を複数のパーツで構成し、そのパーツを組み合わせることによって回転特性がプレイヤーの好みの回転特性になるようなコマ玩具が提案され、実用に供されている。

【0003】

【考案が解決しようとする課題】

しかしながら、コマ玩具は相手のコマ玩具と対戦させて勝敗をつけるもので、その対戦の場を必要とするが、コマ玩具の性能向上のための開発はなされているが、コマ玩具を対戦させる場所の開発が遅れているという問題があった。

【0004】

本考案は上記問題点を解消し、対戦相手のコマ玩具に強制的に接触させたり離反させたりして、攻撃や退避を任意に選択することができ、コマ玩具の対戦をよりエキサイティングにするコマ玩具遊戯台を提供することをその課題とする。

【0005】

【課題を解決するための手段】

前記課題を解決するため、本考案に係るコマ玩具遊戯台は、以下の要件を備えることを特徴とする。

(イ) 遊戯台部の上面には回転するコマを載置する載置板が設けられていること

(ロ) 上記載置板は円形の第1の回動板と、第1の回動板の外側に配置された環状の第2の回動板とから構成されていること

(ハ) 上記遊戯台部には上記第1の回動板と第2の回動板とをそれぞれ個別に回動させる回動操作手段が設けられ、該回動操作手段は遊戯台部の外部から個別に操作可能であること

【0006】

なお、前記第1の回動板と第2の回動板との表面には、コマ玩具の軸に係合する係合凸条を形成してもよい。

【0007】

また、前記係合凸条を上記載置板の回動方向に直交して放射状に形成してもよい。

【0008】

さらに、前記第1の回動板と第2の回動板との少なくとも一方の境界周縁部分には係合凸条が周設され、一方の回転板から他方の回転板にコマ玩具が移動しないようにしてもよい。

【0009】

【考案の実施の形態】

図1は本発明に係るコマ玩具遊戯台の一例を示し、このコマ玩具遊戯台は2人のプレイヤーがコマ玩具aを対戦させる際に使用されるもので、遊戯台部1の上面には載置台部2が配置され、載置台部2の中央に形成された大きな円形の開口部3にはコマ玩具aを載置する載置板4の上面が露出するように配置され、回動操作手段Aであるスライド部材13、14を押し、引き操作することにより載置板4を正逆回動させることができるようになっているものである。

【0010】

遊戯台部1には所定間隔をおいて2つのガイドレール11、12が並設されている。このガイドレール11、12には回動操作手段Aである2つのスライド部材13、14の前部に形成された係合縁15、16がそれぞれ係合してガイドされ、このスライド部材13、14の後端部は2人のプレイヤーが向き合ってスライド操作できるように遊戯台部1の両側に形成された切り欠き部17、18から外側に突出し、その端部には抓み部19、20が形成されている。

【0011】

そして、スライド部材13、14の内側面には長手方向にラックギヤ21、22が形成され、このラックギヤ21、22にはそれぞれ後述する第1の回動板5に固定された歯車30、第2の回動板6に形成されたギヤ42が噛合するようになっている。そして、ガイドレール11、12の外側には後述する支持板10を支持する支柱45が形成されている。

【0012】

載置台部2は中央に大きな円形の開口部3が形成されているが、この開口部3の周囲2aは下方に向かって傾斜し、載置台部2上に落とされたコマ玩具は、傾斜面2aによって必ず載置板4に移動するようになっている。

【0013】

載置板4は第1の回動板5と第2の回動板6とで構成されている。

【0014】

図2及び図3に示すように、第1の回動板5は円形に形成され、表面には回動方向に直交するように放射状に係合凸条25が形成されるとともに、外周縁に凸条縁部26が形成され、裏面には後述する支持板10の上面に突出形成された円筒状の支軸40に挿通させる軸部28が下方に突出して形成されている。この支軸40の中央を貫通した軸部28の先端には雌ネジが形成され、後述する回動操作手段Aの1つである第1のスライド部材13のラックギヤ21に噛合する歯車30がネジ31で固定されている。

【0015】

第1の回動板5の外側には、第1の回動板5の表面と面一になるように環状に載置部35が膨出して形成された第2の回動板6が配置されている。この第2の回動板6は中央部分に形成された円形の凹部36に上記第1の回動板5が収容できるようになっており、第1の回動板5の表面と載置部35の表面とは面一になっている。そして、載置部35の表面には回動方向に直交するように放射状に係合凸条37が形成されるとともに、内周縁に凸条縁部38が形成されている。さらに、中心には支持板10の支軸40に遊嵌する嵌合孔39が形成され、この嵌合孔39に連設して下方に突出形成されたボス41の周面には、後述する回動操作手段Aの1つである第2のスライド部材14のラックギヤ22に噛合するギヤ

42が連続して形成されている。

【0016】

支持板10は、第1の回動板5と第2の回動板6とを支持する方形の板部材であって、中央には上述したように第1の回動板5の軸部28を挿通させて第1の回動板5を回動可能に支持するとともに、第2の回動板6に形成されたボス41に遊嵌して第2の回動板6を回動可能に支持する支軸40が上面に円筒状に突出して形成されている。そして、支軸40を中心に対象に配置された凸部43は、第2の回動板6の載置部35裏面に形成された環状の凹部35aに係合し、第2の回動板6を下面から支持するものであり、裏面から下方に突出して形成された連結軸44を遊戯台部1に形成された支柱45に挿通し、遊戯台部1の裏面からネジを螺合することにより、支持板10を遊戯台部1に固定できるようになっている。

【0017】

なお、支持板10に形成された長方形の開口部46は、後述する第2のスライド部材14に形成されたラックギヤ22を支持板10の上面側に突出させ、上面側に位置する第2の回動板6のギヤ42に嚙合させるためのものである。

【0018】

次に、上記コマ玩具遊戯台の使用態様について説明する。先ず2人のプレイヤーはコマ玩具a、a'を図示しないスターターで回転させ、図4に示すように、載置台部2の載置板4上にそれぞれ落下させる。第1の回動板5上に落下させたコマ玩具aは第1の回動板5上で回転し、傾斜面2aは内側に向かってなだらかな下り斜面になっているので、傾斜面2a上に落下させたコマ玩具a'は回転しながら第2の回動板6上に移動することになる。

【0019】

ところで、スライド部材13、14を一杯に押し込んだ状態では図5(a)に示すように、ラックギヤ21に嚙合した歯車30は左回転させられ、第1の回動板5は左に一杯回動した状態になり、ラックギヤ22に嚙合したギヤ42は左に回転させられ、第2の回動板6は左に一杯回動した状態になっている。その状態で、図6(a)に示すように、第1の回動板5にコマ玩具aを落下させ、第2の

回動板6にコマ玩具a'を落下させたとする。

【0020】

プレイヤーがスライド部材14を引き操作すると、図5(b)に示すように、ギヤ42が右回転させられ、第2の回動板6が右回動する。第2の回動板6が右回動すると、図6(b)に示すように、第1の回動板5上のコマ玩具aは移動しないが、第2の回動板6上のコマ玩具a'は第2の回動板6の回動に合わせて右に移動し、コマ玩具aに接触させることができ、ぶつかり合って勝敗を決することができる。このとき、コマ玩具a'の軸b'は係合凸条37に押された状態になっているので、確実に移動させることができる。

【0021】

なお、図5(c)に示すように、スライド部材13を引き操作した場合は、歯車30が右回転させられ、第1の回動板5が右回動するので、図示しないが、第1の回動板5上に載置されているコマ玩具を右方向に円移動させることができる。

【0022】

プレイヤーによるスライド部材13、14の押し、引き操作により、回動板5、6を往復移動させることができ、相手のコマ玩具の状態や位置によって攻撃させたり、退避させたり自由に制御することができ、お互いに同じ回転特性を備えたコマ玩具同士の対戦であっても、載置板4を回動させる度に異なる対戦状態を作ることができるとともに、機能アップした強いコマ玩具と対戦し一方的にゲームの決着がつく場合と異なり、勝負が一方的に決定することがなくなり、子供にとって興味深いコマ玩具遊びを楽しむことができる。

【0023】

上述のように、相手のコマ玩具との接触(攻撃)、離反(退避)を任意に制御できるので、お金をかけて機能アップした強いコマ玩具が一方的にゲームを支配することを回避することができるようになり、コストをかけたコマ玩具が常に勝つという問題を回避することができ、ゲームの関心をさらに高めることができる、コマ玩具遊戯台を構築することができる。

【0024】

【考案の効果】

請求項1の考案によれば、コマ玩具遊戯台上でコマ玩具を対戦させて遊ぶ際に、コマ玩具を自在に移動させることができるので対戦相手のコマ玩具に対する攻撃、退避を自由に制御することができ、コマ玩具の自然な動きに依存することなく積極的な戦闘状態を作り出すことができ、より楽しいコマ玩具遊びを楽しむことができる。

【0025】

請求項2の考案によれば、回動板の表面に係合凸条を形成することにより、コマ玩具の軸に係合凸条に係合しコマ玩具を確実に移動させることができる。

【0026】

請求項3の考案によれば、係合凸条を回動板の回動方向に直交させるように放射状に形成することにより、回動板上のコマ玩具は周方向に確実に移動させることができるので、対戦相手のコマ玩具に自分のコマ玩具を確実に接触させたり離反させたりすることができる。

【0027】

請求項4の考案によれば、第1の回動板と第2の回動板との間に仕切りを設けることになるので、一方の回動板から他方の回動板にコマ玩具が移動することがなくなり1つの回動板上に2つのコマ玩具が存在するようなことがなくなり、一方のスライド部材が機能しなくなるような問題を回避することができる。